

Listing des activités du site

« <http://sites1-2p.eduvd.ch> »

Vous trouverez dans ce document un listing de toutes les activités proposées sur le site.

Le site internet est divisé en 6 parties.



lire et écrire



s'orienter



dessiner



Maths et logique



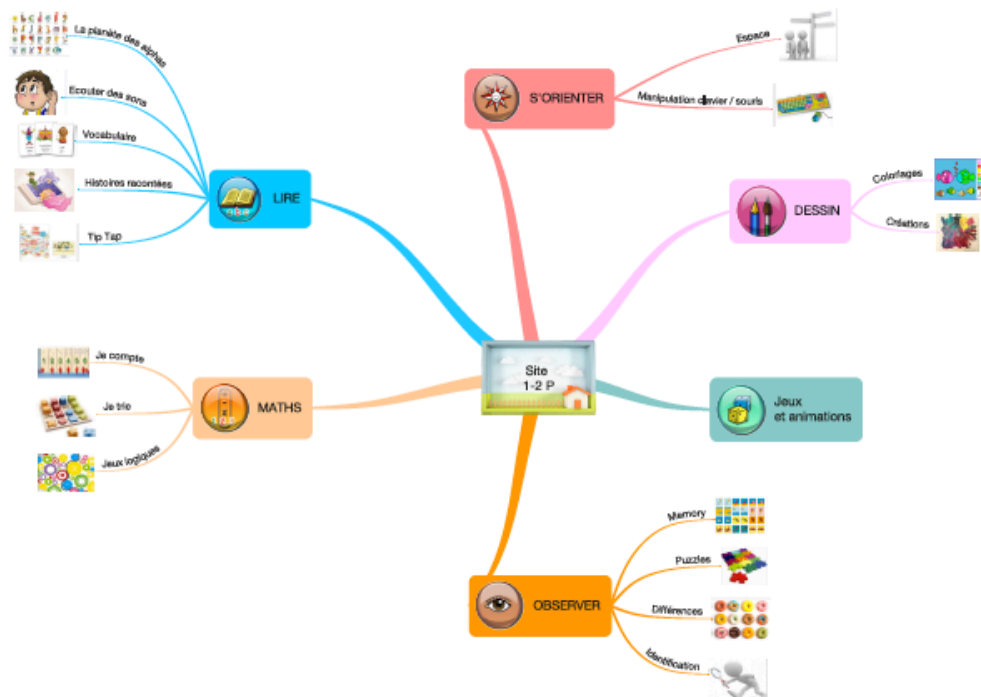
observer



jeux / animations

Nous avons utilisé les icônes présentes sur le master car les élèves y sont familiarisés puis avons regroupé les activités dans des sous-catégories.

Voici une vue d'ensemble du site :



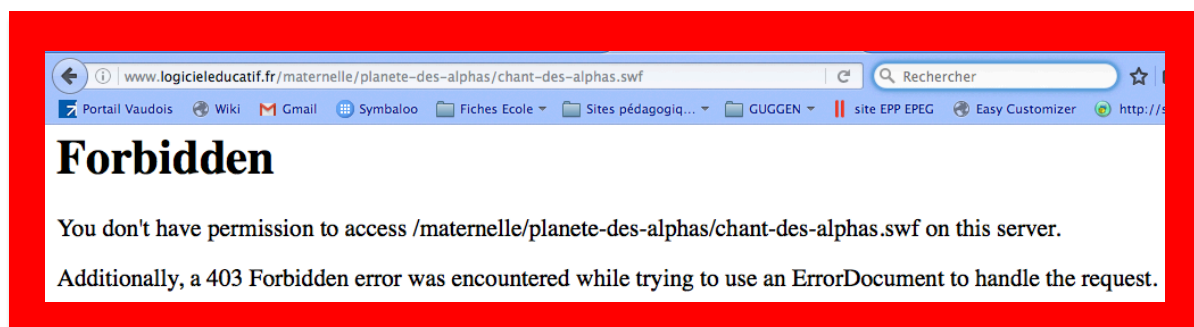
Lorsqu'une activité est terminée, il est impératif que les élèves cliquent sur le flèche retour à côté de la barre d'adresse. Ils retourneront ainsi directement sur notre site.



Problème d'ouverture avec les jeux provenant du site



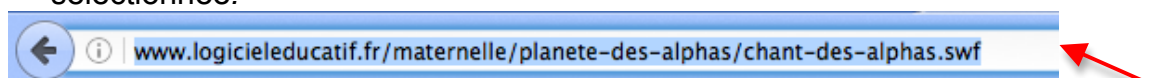
Lors de la première connexion du jour sur « logicieleducatif.fr », voici le message qui s'affiche à l'écran :



Cette façon de faire a été prévu par le webmaster pour faire en sorte que les utilisateurs de son site voient et si possible utilisent les publicités qui y apparaissent. Nous lui avons toutefois demandé l'autorisation d'utiliser les liens directs depuis notre site mais nous ne pouvons pas ôter le blocage du premier accès.

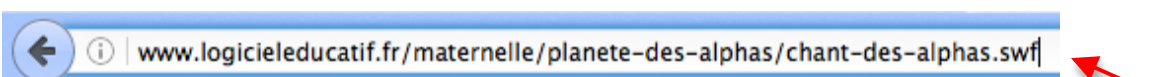
Pour parer à ce problème, et pouvoir ouvrir l'animation quand même, voici la petite astuce, que même les enfants peuvent apprendre à faire de manière à être autonome sur le site :

- 1) Cliquer sur la barre d'adresse url tout à droite de celle-ci
- 2) Lorsque l'on clique ainsi, la barre d'adresse se met en bleu car elle est ainsi sélectionnée.



*Parfois, il peut arriver que si on clique la touche **RETURN** à ce moment-là, tout peut s'effacer et on peut perdre le lien vers logicieleducatif.fr*







- 3) Alors, cliquer une deuxième fois à la fin de l'adresse url, l'adresse se désélectionne.








- 4) Maintenant il s'agit de cliquer sur **RETURN** pour permettre à l'animation de s'ouvrir en pleine page



	<p>Le chant des alphas</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 3 jeux : 1. voyelles 2. consonnes 1 (f, j, l, m, n) 3. consonnes 2 (ch, r, s, v, z) Cliquer sur l'arbre pour écouter un son puis cliquer sur le bon alpha. Si l'élève se trompe 3 fois, il doit recommencer le jeu. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Description des alphas</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 3 jeux : 1. voyelles 2. consonnes 1 (f, j, l, m, n) 3. consonnes 2 (ch, r, s, v, z) Écouter la description de l'alpha puis cliquer sur le bon alpha. Si l'élève se trompe 3 fois, il doit recommencer le jeu. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Reconnaître les alphas</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 2 modes : 1. s'entraîner : cliquer sur un alpha pour entendre son nom. 2. Jouer : écouter le nom de l'alpha et cliquer sur ce dernier. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory des alphas 1</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Possibilité de modifier les paramètres (plus ou moins d'images). Associer 2 alphas. Pas de Feedback à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory des alphas 2</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Possibilité de modifier les paramètres (plus ou moins d'images) Associer 2 alphas. Pas de Feedback à la fin du jeu.</p>

	<p>Associer deux alphas pour faire une syllabe</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Écouter une syllabe puis placer les bons alphas dans l'ordre. Lorsque l'élève se trompe, il doit enlever l'alpha erroné et le remplacer par le correct. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Associer trois alphas pour créer une syllabe</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Écouter une syllabe et placer 3 alphas dans le bon ordre. Lorsque l'élève se trompe, il doit enlever l'alpha erroné et le remplacer par le correct. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Associer 3 alphas pour créer une syllabe (arrivée des alphas rockeurs)</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Écouter une syllabe et placer 3 alphas dans le bon ordre. Lorsque l'élève se trompe, il doit enlever l'alpha erroné et le remplacer par le correct. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Viens sauver les alphas des griffes de la sorcière</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Retrouver par quel alpha commence les mots (images) et cliquer sur le bon alpha. Si l'élève se trompe 3 fois, il doit recommencer le jeu. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin de chaque étape puis feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Viens sauver les alphas-voyelles des griffes de la sorcière</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Retrouver la voyelle identique à 3 mots (images) puis cliquer sur la bonne voyelle. Si l'élève se trompe 3 fois, il doit recommencer le jeu. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin de chaque étape puis feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu de kim des alphas</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 2 modes :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. entraînement (possibilité de choisir le nombre d'objets total et le nombre d'objets à trouver) 2. parcours (accessible seulement si le niveau maximum de l'entraînement est réussi) <p>Observer des alphas puis les retrouver parmi d'autres alphas. Feedback oral et encouragements après chaque étape</p>




	<p>Puzzle mots – sons – images</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 3 niveaux de difficulté. Associer chaque image avec son mot (dit oralement quand on passe la souris dessus) pour reconstituer les mini-puzzles. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory sons - images</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 3 niveaux de difficulté. Associer les animaux de la ferme avec leur nom. Le nom des animaux est dit oralement. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Le nom des animaux de la ferme</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ecouter le nom des animaux de la ferme et cliquer sur le bon animal. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Le nom des fruits</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ecouter le nom des fruits et cliquer sur l'image correspondant au nom. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Le nom des légumes</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ecouter le nom des légumes et cliquer sur l'image correspondant au nom. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>

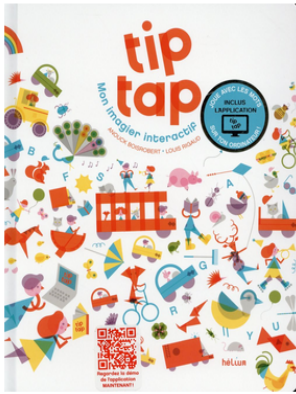


	<p>Trouve l'intrus</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Jeu progressif devenant de plus en plus compliqué. Écouter les mots en passant la souris sur les images. Un mot ne sonne pas comme les autres, cliquer dessus. Feedback oral à chaque image.</p>
	<p>Range les lettres</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Les élèves doivent choisir la vitesse du chronomètre (3 possibilités). Ranger les lettres dans le bon casier et mettre les autres lettres dans la poubelle. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Range les images</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Les élèves doivent choisir la vitesse du chronomètre (3 possibilités). Ranger les images dans les casiers correspondants au son et mettre les autres images dans la poubelle. Lorsque l'on clique sur une image, le mot est dit oralement. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Joue avec les syllabes</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 3 jeux :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assembler les mots qui ont le même nombre de syllabes. 2. Assembler les mots qui commencent par la même syllabe. 3. Assembler les mots qui finissent par la même syllabe. <p>Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Associe sons et images</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Cliquer sur l'image qui produit un son donné. Le son est dit oralement. Il est aussi possible d'écouter le nom des images en cliquant sur l'icône . Feedback oral à chaque image.</p>



	Un merveilleux petit rien ! Histoire à écouter et à regarder.
	Le petite Princesse et le vent Histoire à écouter et à regarder.
	Maman s'est perdue Histoire à écouter et à regarder.
	Princesse Petits-Bruits Histoire à écouter et à regarder.
	Petit Cube chez les Tout Ronds Histoire à écouter et à regarder.
	L'oiseau de papier Histoire à écouter et à regarder.
	Non et non pas question ! Histoire à écouter et à regarder.
	Le secret du potager Histoire à écouter et à regarder.
	La moufle Histoire à écouter et à regarder.
	Le loup magicien Histoire à écouter et à regarder.
	24 petites souris et la neige de Noël Histoire à écouter et à regarder.
	Gonflée la grenouille Histoire à écouter et à regarder.

	<p>Belfégor et l'orage</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>
	<p>Dans la gueule du loup</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>
	<p>Le fabuleux voyage de Ferdinand</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>
	<p>Chœur de grenouilles</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>
	<p>Le petit chevalier qui n'aimait pas la pluie</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>
	<p>J'aime pas les bisous</p> <p>Histoire à écouter et à regarder.</p>



Tip Tap

Ceci est un livre accompagné d'un jeu interactif pour apprendre les mots !

Une fois ton jeu démarré, tape sur ton clavier les lettres d'un des mots illustrés dans le livre (les mots s'écrivent directement en majuscule), puis tape sur la touche « return » : tu verras son image apparaître sur ton écran.



Quand un mot tourne sur lui même, c'est que tu ne l'as pas écrit tout à fait correctement. Efface les lettres avec la touche « effacer ».

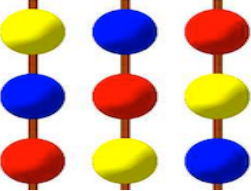

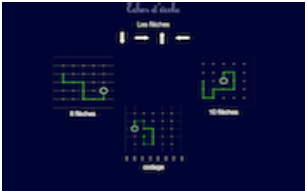
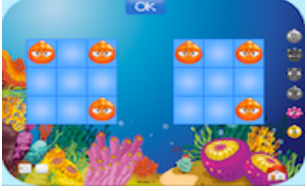


Tu peux toujours modifier la dernière image créée avec d'autres mots (PETIT, GRAND, JAUNE, ...).

Tu peux recommencer encore et encore en tapant le mot « DEBUT »

Quand tu as fini de jouer, tu peux garder ta composition en tapant « ENREGISTRER », « IMPRIMER » ton image ou arrêter ton jeu en tapant « FIN ».

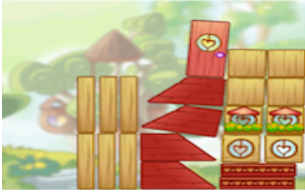


	<p>L'abaque taquin</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Plusieurs niveaux de difficultés. Possibilité de mettre un modèle de départ ou pas. Déplacer les boules de l'abaque de départ pour obtenir la même disposition que sur l'abaque d'arrivée. Il ne peut y avoir plus de 5 boules sur une tige. Seule la boule la plus haute sur une tige peut être déplacée. Feedback écrit à la fin du jeu.</p>
	<p>Garer les bateaux</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 20 niveaux possible. Réorganiser les bateaux pour que le remorqueur puisse sortir du port. Le déplacement des bateaux se fait à l'aide de la souris. Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Chemins codés</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 jeux possibles :</p> <ol style="list-style-type: none">1. 8 flèches (6 jeux) : cliquer sur les croisements en suivant le codage de flèches.2. Codage (6 jeux) : créer le code de déplacement avec les flèches3. 10 flèches (6 jeux) : cliquer sur les croisements en suivant le codage de flèches. <p>Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Replace les images sur le quadrillage</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 niveaux de difficulté, 6 exercices par niveau. Replacer les personnages au bon endroit sur le quadrillage. Cliquer sur les cases pour faire apparaître ou disparaître les personnages. Lorsque l'on a placé tous les personnages, cliquer sur « ok ». Lorsque l'élève se trompe, il doit corriger l'exercice. Feedback écrit à la fin de chaque niveau.</p>

	<p>Les 4 pions</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Retrouve et clique sur la carte qui n'a pas la même disposition pour les 4 pions. On peut tourner les cartes pour s'aider. Jeu sans fin. Pas de feedback sur ce jeu. Attention : Ne pas cliquer sur Jeux Mathématiques : page 1 - page 2. (pub)</p>
	<p>Logitic</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Jeu difficile. Utiliser l'information donnée par chacune des petites grilles pour positionner les 9 pièces dans la grande grille. Lorsque toutes les pièces sont placées au bon endroit, un message (bravo) apparaît. Pas d'autres feedback sur le jeu.</p>



	<p>3 labyrinthes d'animaux</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 labyrinthes à choix (girafe, mouche, coccinelle). Déplacement avec les flèches du clavier. Pas de feedback pour ce jeu.</p>
	<p>Place l'ombre au bon endroit</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 niveaux de difficulté. Passer sa souris sur l'animal (ça le capture) pour aller ensuite le déposer sur son ombre. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Clique sur les cookies</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Différents réglages possibles. Cliquer sur les cookies pour les faire disparaître. Feedback écrit (bravo) à la fin du jeu.</p>
	<p>Polo dans les nuages</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Histoire interactive. Polo va rendre la couronne à la princesse et il se déplace de nuages en nuages. Déplacement avec les flèches gauche-droite du clavier et la touche espace pour sauter. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Polo et la plante merveilleuse</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Histoire interactive. Polo doit trouver la fleur de lune tout en haut de la plante. Déplacement avec les flèches du clavier. Pas de feedback pour ce jeu.</p>



Construit une maison

Pas de consignes orales données sur le jeu.
Jeu très difficile où il faut être minutieux.
Déplacer les pièces et faire preuve de créativité pour construire une maison. Ce jeu n'a pas de fin car toutes les pièces peuvent être bougées en tout temps.
Pas de feedback pour ce jeu.



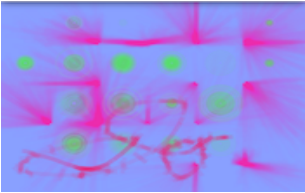
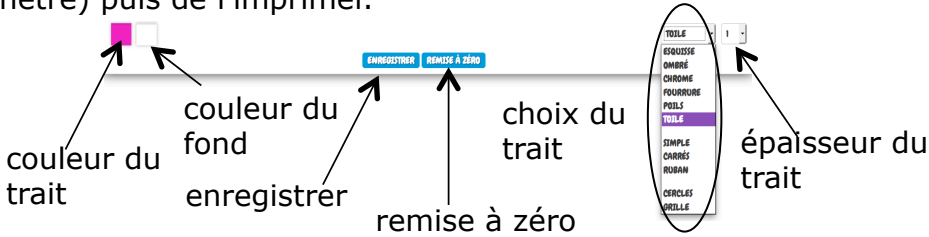



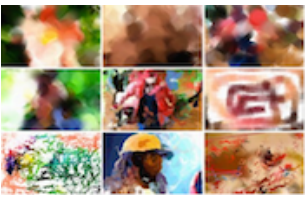
Labyrinthe

Pas de consignes orales données sur le jeu.
Plusieurs niveaux. Le labyrinthe doit s'effectuer en moins d'une minute.
Déplacement avec les flèches du clavier.
Pas de feedback pour ce jeu.







	<p>Crée un pavage avec des carrés</p> <p>Pas de consignes orales données au début du coloriage. Les pavés sont en forme de carrés. Possibilité de créer son pavage ou de recopier un modèle existant. Pas de feedback oral.</p>
	<p>Crée un pavage avec des triangles</p> <p>Pas de consignes orales données au début du coloriage. Les pavés sont en forme de triangles. Possibilité de créer son pavage ou de recopier un modèle existant. Pas de feedback oral.</p>
	<p>Crée un pavage avec des ronds</p> <p>Pas de consignes orales données au début du coloriage. Les pavés sont en forme de ronds. Possibilité de créer son pavage ou de recopier un modèle existant. Pas de feedback oral.</p>
	<p>Crée un pavage avec des étoiles</p> <p>Pas de consignes orales données au début du coloriage. Les pavés sont en forme d'étoiles. Possibilité de créer son pavage ou de recopier un modèle existant. Pas de feedback oral.</p>
	<p>Colorie les œufs de Pâques</p> <p>Pas de consignes orales données au début du coloriage. 7 œufs de Pâques à choix à colorier. Pas de feedback oral.</p>
	<p>Mes premiers coloriages</p> <p>Consignes orales données au début du coloriage. 6 dessins à choix à colorier en choisissant des palettes de couleurs. Lorsque l'on clique sur une couleur, on entend le nom de la couleur. Pas de feedback oral.</p>



	<p>Dessin créatif « Hello Kids »</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Dessin créatif. Possibilité d'enregistrer le dessin (il s'ouvre dans une nouvelle fenêtre) puis de l'imprimer.</p> 
	<p>Dessin créatif « Toupty 1 »</p> <p>Pas de consignes orales donnée sur le jeu. Dessin créatif. Dessin avec crayon, pinceau, gomme. Possibilité d'effacer la dernière action ou le dessin en entier. 6 sortes de tampons à choix (animaux d'ici, animaux sauvages, arbres, véhicules, ciel, bâtiments). Possibilité d'imprimer le dessin une fois terminé.</p>
	<p>Dessin créatif « Toupty 2 »</p> <p>Pas de consignes orales donnée sur le jeu. Dessin créatif. Dessin avec crayon, pinceau, gomme. Possibilité d'effacer la dernière action ou le dessin en entier. 6 sortes de tampons à choix sur le thème de l'hiver. Possibilité d'imprimer le dessin une fois terminé.</p>
	<p>Dessin créatif « doodler »</p> <p>Pas de consignes orales donnée sur le jeu. Dessin créatif. 6 sortes d'outils de dessin (neocolor, crayon, stylo à bille, marqueur, feutre, stabilo) et une gomme. Pour chaque outil, plusieurs couleurs sont à choix. ATTENTION : ne pas appuyer sur « publish » (sortie du site !).</p>
	<p>Palette infinie</p> <p>Pas de consignes orales donnée sur le jeu. Dessin créatif. Le déplacement de la souris colorie le dessin. Les couleurs et les outils changent aléatoirement.</p>



	<p>Je compte jusqu'à 3</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu contient 9 fiches. Relier les chiffres avec le bon nombre d'objets, mots, dés. Feedback sous forme de pourcentage de réussite à la fin du jeu.</p>
	<p>Je compte jusqu'à 5</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu contient 14 fiches. Relier les chiffres avec le bon nombre d'objets, mots, dés. Feedback sous forme de pourcentage de réussite à la fin du jeu.</p>
	<p>Je compte de 1 à 5</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Compter le nombre d'objets et cliquer sur le bon chiffre. Les chiffres sont dit oralement. Feedback sous forme de smileys à la fin du jeu.</p>
	<p>Compte jusqu'à 5</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Compter le nombre d'objets et cliquer sur le bon chiffre. Lorsque l'on clique sur la bonne réponse, l'ordinateur compte les éléments en les entourant. Feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Combien y a-t-il d'objets ?</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Début de l'exercice chiffres 1 à 4, puis jusqu'à 8. Compter le nombre d'objets et cliquer sur le bon chiffre. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin de chaque étape.</p>
	<p>Je compte de 1 à 10</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Cliquer sur l'icône  et écouter le nombre énoncé puis placer dans l'ensemble le bon nombre d'animaux. Lorsque l'on met un animal dans l'ensemble, un comptage est effectué. Feedback écrit (bravo) à la fin du jeu.</p>

	<p>L'attrape-nombre</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. 2 niveaux : standard et expert Jeu évolutif, il devient de plus en plus complexe. Cliquer sur des boîtes contenant des fruits pour remplir un camion. Feedback oral tout au long du jeu. Après chaque étape, résumé de l'étape (écrit) avec applaudissements.</p>
	<p>Place les chenilles sur les bonnes fleurs</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Compter le nombre d'anneaux de chaque chenille et déplacer la chenille sur la bonne fleur. Pas de feedback sur ce jeu.</p>
	<p>Compter les extraterrestres</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Compter le nombre d'extraterrestres avant qu'ils ne disparaissent. Quand ils ont disparu, cliquer sur le bon nombre. Pour passer à l'étape suivante, cliquer sur . Feedback écrit (super, tu as bien compté) à chaque étape du jeu.</p>

60 jeux de numération

9 catégories de jeux

Pour l'ensemble des jeux :

Pas de consignes orales données au début du jeu.

1. Compter et comparer chiffres et animaux.

6 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 10) et placer le bon nombre d'animaux dans l'ensemble.

2. Compter et comparer dés et animaux

8 jeux : Lire la constellation du dé (nbre de 5 à 12) et placer le bon nombre d'animaux dans l'ensemble.

3. Colorier les cases correspondantes aux chiffres

6 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 10) et colorier le bon nombre de cases.

4. Compter et comparer chiffres et animaux (additif)

6 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 10) et rajouter le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.

5. Compter et comparer dés et animaux (additif)

8 jeux : Lire la constellation des dés (nbre de 5 à 12) et rajouter le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.

6. Compter et comparer chiffres et animaux (soustractif)

6 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 10) et enlever le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.

7. Compter et comparer dés et animaux (soustractif)

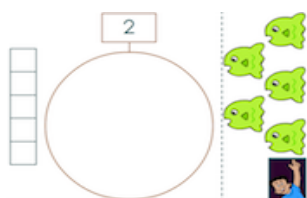
8 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 12) et enlever le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.

8. Compter et comparer chiffres et animaux (mélange)

6 jeux : Lire le nombre (nbre de 5 à 10) et rajouter ou enlever le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.

9. Compter et comparer dés et animaux (mélange)

8 jeux : Lire la constellation des dés (nbre de 5 à 12) et rajouter ou enlever le bon nombre d'animaux dans l'ensemble en tenant compte des animaux déjà présents.





	<p>Range tes jouets</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. 4 niveaux de difficulté. Chaque niveaux contient 5 étapes. Placer les jouets sur les planches du plus petit au plus grand. Lorsque les jouets sont rangés, cliquer sur « ok ». Feedback oral à la fin de chaque étape.</p>
	<p>Formes, tailles, couleurs</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Choisir entre 3 jeux (forme, taille, couleur). Placer les figures dans le bon carton. Lorsque l'on place une figure dans le bon carton, une voix dit le nom de la forme, la taille de la forme ou le nom de la couleur suivant le jeu. Feedback oral (bravo) à la fin du jeu.</p>
	<p>Je trie les formes</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 jeux à la suite (trier les formes, les couleurs et les tailles). Prendre les objets et les poser dans les bons bacs. Feedback sous forme de smiles à la fin des 3 jeux.</p>
	<p>Du plus petit au plus grand</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Ranger les perles de la plus grande à la plus petite. Poser les perles sur l'étoile pour qu'elles puissent descendre sur le bâton. Pas de feedback à la fin du jeu.</p>
	<p>Trouve le plus petit</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Cliquer sur le plus petit des animaux. Feedback écrit (bravo) après chaque exercice.</p>












	<p>Associer des images niveau facile</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu contient 4 fiches. Cliquer sur l'image de gauche et l'associer avec l'image de droite qui lui est complémentaire. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements. A la fin du jeu, feedback oral et pourcentage de réussite.</p>
	<p>Associer des images niveau intermédiaire</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu contient 7 fiches. Cliquer sur l'image de gauche et l'associer avec l'image de droite qui lui est complémentaire. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements. A la fin du jeu, feedback oral et pourcentage de réussite.</p>
	<p>L'ordre chronologique</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu contient 8 fiches. Placer les images dans l'ordre chronologique. Lorsque les images sont placées correctement, le jeu passe à l'exercice suivant. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements. A la fin du jeu, feedback oral et pourcentage de réussite.</p>
	<p>Qui mange quoi ?</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 4 fiches. Associer un animal avec sa nourriture. Lorsque l'élève a associé tous les animaux, il faut cliquer sur « ok ». Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Associer 2 images</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 8 fiches. Associer les images qui vont ensemble. Lorsque toutes les images sont associées, il faut cliquer sur « ok ». Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>






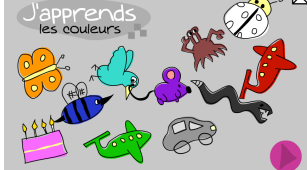




	<p>Associer des images 2 par 2</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 2 niveaux. Cliquer sur un objet puis l'associer à celui qui lui correspond dans la colonne opposée. Pas de feedback sur ce jeu.</p>
	<p>Sudoku des animaux</p> <p>Pas de consignes orales données pour ce jeu. 4 niveaux. Lorsque l'on clique sur une case vide, 4 dessins apparaissent. Cliquer sur le bon. Lorsque toutes les cases sont remplies cliquer sur ok pour vérifier le travail. Feedback oral à la fin de chaque niveau.</p>
	<p>Sudoku de Noël</p> <p>Pas de consignes orales données pour ce jeu. 18 niveaux. Lorsque l'on clique sur une case vide, 4 dessins apparaissent. Cliquer sur le bon. Lorsque toutes les cases sont remplies cliquer sur ok pour vérifier le travail. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin de chaque niveau.</p>
	<p>Joue avec les playmobils</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Choisir entre 3 scènes. Ecouter les consignes puis peindre les pantalons des personnages de la bonne couleur. Lorsque tous les pantalons sont colorés : - Si l'élève a fait une erreur, il doit recommencer l'exercice - Si l'élève a tout fait juste, il reçoit des applaudissements et le jeu retourne sur la page de démarrage du jeu. Feedback sous forme d'applaudissements à la fin du jeu.</p>
	<p>Tableau à double entrées</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Replacer les formes colorées dans la bonne case. Feedback écrit à la fin du jeu.</p>

	<p>Clique sur les bonnes pommes</p> <p>Pas de consignes orales données sur ce jeu. Temps à disposition 2 minutes. Cliquer sur une pomme. Si elle est bonne, elle indiquera le nombre de pommes pourries qui sont à côté d'elle. Le but du jeu est de trouver toutes les pommes qui sont bonnes et de laisser les pommes pourries. Pas de feedback sur ce jeu.</p>
	<p>Aligne les visages d'une même couleur</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Disposer 3 smileys d'une même couleur l'un à côté de l'autre. 2 options : - Jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de déplacement possible. - Jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de temps (lorsque l'on associe des smileys, on gagne du temps). Pas de feedback à la fin du jeu.</p>
	<p>Aligne les mêmes images</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Temps donné pour le jeu : 4 minutes. Intervertir 2 images pour associer 3 dessins identiques. Pas de feedback pour ce jeu.</p>
	<p>Puissance 4</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Le but du jeu est d'aligner 4 mêmes icônes verticalement, horizontalement ou en diagonale. Choisir son icône. Pour jouer, il faut cliquer sur l'icône et la déposer en haut de la colonne que l'on choisit (sur les flèches). Pas de feedback à la fin du jeu.</p>



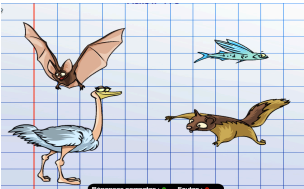

	<p>Jeu d'ombres niveau facile</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu comporte 10 fiches. Relier une image avec son ombre. Lorsque la réponse est correcte, elle s'entoure en vert. Lors d'une erreur, un rond rouge apparaît autour du dessin et il faut trouver la réponse juste. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu d'ombres niveau intermédiaire</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu comporte 10 fiches. Cliquer sur l'ombre qui correspond à l'image en couleur. Lorsque la réponse est correcte, elle s'entoure en vert. Lors d'une erreur, une croix s'affiche sur le dessin et il faut trouver la réponse juste. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu d'ombres niveau expert</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Ce jeu comporte 12 fiches. Cliquer sur l'ombre qui correspond à l'image en couleur. Lorsque la réponse est correcte, elle s'entoure en vert. Lors d'une erreur, une croix s'affiche sur le dessin et il faut trouver la réponse juste. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Range les aliments</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Aider le vendeur à mettre les aliments dans les bonnes étagères. Pas de feedback oral à la fin de l'activité (pour s'auto-féliciter, l'élève peut confectionner une brochette de fruits).</p>
	<p>Retrouve les œufs cachés</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Trouver et cliquer sur les 10 œufs cachés sur l'image. Pour passer d'une étape à l'autre, cliquer sur . Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>

	<p>Reconstitue les visages</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Ce jeu contient 10 exercices. Retrouver quel moitié de visage va avec quel personnage. Pour passer à l'exercice suivant :  Feedback écrit après chaque exercice.</p>
	<p>Place les animaux de la ferme sur leur ombre</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Placer chaque animal sur son ombre. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Place les animaux de chez nous sur leur ombre</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Placer chaque animal sur son ombre. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Place les animaux de la savane sur leur ombre</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Placer chaque animal sur son ombre. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Retrouve le Père Noël ou les cadeaux qu'il a cachés.</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. 2 jeux.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Retrouver le Père Noël qui s'est caché dans son atelier parmi les jouets. 2. Retrouver les 3 cadeaux qui sont cachés dans le salon. <p>Pour passer d'une étape à l'autre, cliquer sur  . Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Les animaux dans leur milieu naturel</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. 2 X 25 animaux à placer dans leur environnement naturel. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Reforme une image</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 niveaux (6, 9 ou 12 pièces) Cliquer sur les différentes pièces de l'image pour former une image complète. Pas de feedback pour ce jeu.</p>

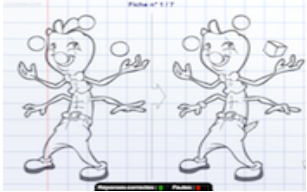
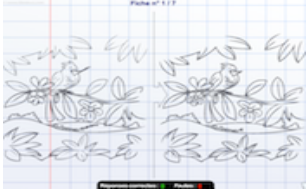
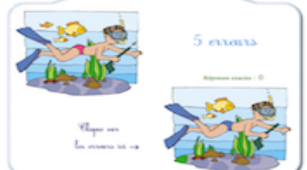

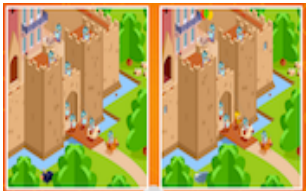
	<p>Replace les parties du corps</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Jeu en 4 parties. Replacer l'étiquette mots (dit oralement) sur la bonne partie du corps. Feedback sous forme d'applaudissements après chaque partie.</p>
	<p>Retrouve l'objet caché derrière le coffre</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. 3 niveaux à choix. Des objets défilent devant un coffre. Un objet reste caché derrière le coffre, les élèves doivent l'identifier. Feedback oral après chaque exercice.</p>
	<p>Polo et l'arbre de Noël</p> <p>Consignes orales données au début du jeu. Histoire interactive. Polo part à la recherche de décorations de Noël cachées chez le bonhomme de neige. Après le jeu, l'histoire se termine.</p>
	<p>Replace les éléphants sur leur ombre</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Place chaque éléphant sur son ombre. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>Relie le dessin à son ombre</p> <p>Pas de consignes orales pour le jeu. Relier l'image à son ombre. Cliquer sur l'image à gauche puis sur son ombre. Pas de feedback oral à la fin du jeu.</p>
	<p>J'apprends les couleurs</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Retrouver l'objet de la couleur demandée (couleur dite oralement). Feedback sous forme de smileys à la fin du jeu.</p>
	<p>Associe fruits entiers et fruits coupés</p> <p>Pas de consignes orales données au début du jeu. Replacer les fruits coupés à côté du fruit entier qui lui correspond. Pas de feedback à la fin du jeu.</p>
	<p>Questions - Réponses</p> <p>Consignes orales données en appuyant sur . Les questions sont dites oralement. Pour passer à la question suivante, cliquer sur :  Après chaque question, il y a un petit feedback explicatif.</p>



Les intrus


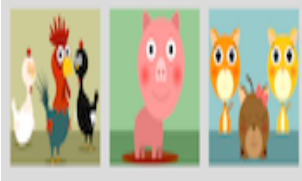
	<p>Jeu des intrus niveau facile</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Le jeu contient 7 fiches. Trouver l'intrus entre 4 images. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu des intrus niveau intermédiaire</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Le jeu contient 7 fiches. Trouver l'intrus entre 4 images. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu des intrus niveau expert</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Le jeu contient 8 fiches. Trouver l'intrus entre 4 images. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Trouve l'intrus parmi les objets</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Trouver l'intrus entre 6 images. Feedback après chaque page sous forme d'applaudissements et d'explications (pourquoi l'objet est l'intrus).</p>
	<p>Trouve l'intrus</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Trouver l'intrus entre 9 images. La différence peut être la taille, la couleur, l'animal, ... Il y a des indices oraux et visuels pour aider les élèves en cliquant sur  . Feedback sous forme de smileys à la fin du jeu.</p>

Les différences

	<p>Jeu des 7 différences niveau facile</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. Le jeu contient 7 fiches. Fiches 1 à 4, dessin en noir-blanc : trouver les éléments qui sont différents. Fiches 5 à 7, dessin en couleur : trouver les différences de couleur. Trouver les 7 différences dans le dessin de droite. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu des 7 différences niveau intermédiaire</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. Le jeu contient 7 fiches. Trouver les 7 différences dans le dessin de droite. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu des 7 différences niveau expert</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. Le jeu contient 7 fiches. Trouver les 7 différences dans le dessin de droite. Feedback après chaque fiche sous forme d'applaudissements et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Jeu des 5 erreurs</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. 6 jeux sur lesquels trouver 5 différences entre 2 dessins. Feedback après chaque jeu sous formes d'applaudissements.</p>
	<p>5 jeux des 7 différences</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. 5 jeux des 7 erreurs. Jeu chronométré (90 secondes pour trouver toutes les différences). Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Jeu des 7 erreurs</p> <p>Pas de consignes orales pour ce jeu. 3 niveaux de difficulté. Retrouver les 7 différences entre les 2 images. Feedback oral à la fin du jeu.</p>




	<p>Petits puzzles – 4 pièces</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 puzzles (poisson, chien, chat) de 4 à 5 pièces. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Petits puzzles – 5/6 pièces</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 9 puzzles de 4 à 5 pièces. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Complète le dessin avec 5 pièces</p> <p>Consignes orales données sur le jeu. Replacer les pièces du puzzle au bon endroit dans l'image. Possibilité de faire le puzzle en un temps donné (appuyer sur « temps »). Lorsque le puzzle est complet, le nom du thème est dit oralement (ex : bateau, ...) Feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Plage – 12 pièces</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Puzzle 12 pièces. Possibilité d'enlever l'image du puzzle et/ou le fond sur lequel apparaît le dessin du puzzle en cliquant sur les petites images. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Clown – 12 pièces</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Puzzle 12 pièces. Possibilité d'enlever l'image du puzzle et/ou le fond sur lequel apparaît le dessin du puzzle en cliquant sur les petites images. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>

	<p>Récréation – 12 pièces</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Puzzle 12 pièces. Possibilité d’enlever l’image du puzzle et/ou le fond sur lequel apparaît le dessin du puzzle en cliquant sur les petites images. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>3 puzzles de 3 niveaux</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 puzzles à choix. Pour chaque puzzle, 3 niveaux de difficulté à choix. Feedback oral sur ce jeu.</p>






	<p>Memory Tibidous niveau facile</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Memory 12 cartes. 3 memory à choix (chiffres, lettres, objets). Les cartes du jeu apparaissent avant de se retourner. Feedback sous forme d'applaudissements lorsque l'on trouve 2 mêmes cartes et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory Tibidous niveau intermédiaire</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Memory 18 cartes. 3 memory à choix (chiffres, lettres, objets). Les cartes du jeu apparaissent avant de se retourner. Feedback sous forme d'applaudissements lorsque l'on trouve 2 mêmes cartes et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory Tibidous niveau expert</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. 3 memory à choix (chiffres, lettres, objets). Memory 24 cartes. Les cartes du jeu apparaissent avant de se retourner. Feedback sous forme d'applaudissements lorsque l'on trouve 2 mêmes cartes et sous forme de pourcentage à la fin du jeu.</p>
	<p>Memory des animaux sauvages</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Possibilité de choisir le nombre de cartes. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Memory des animaux de la ferme</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Possibilité de choisir le nombre de cartes. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>
	<p>Memory des moyens de transport</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Possibilité de choisir le nombre de cartes. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>

	<p>5 memory à choix</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Memory 16 pièces. 5 jeux à choix (images, mots, chiffres, couleurs, sons). Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Memory Tipirate</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Memory de 12 cartes. 4 thèmes à choix (pirates, animaux, habitations, cirque) Feedback sous forme d'applaudissements à la fin de chaque jeu.</p>
	<p>5 memory évolutifs</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Jeu évolutif (5 niveaux de difficulté). Jeux chronométrés. Trouver les paires de cartes. En bonus, ramasser des pièces pour augmenter son score. Pas de feedback oral pour ce jeu.</p>
	<p>Memory de Noël</p> <p>Pas de consignes orales données sur le jeu. Possibilité de choisir le nombre de cartes. Pas de feedback oral sur ce jeu.</p>



	Cornemuse
	Wumpa
	Tibao
	Polo et les mélodies souterraines
	Théo et Léa – prévention des dangers domestiques
	Le monde de Zéphir
	Carmen à la campagne
	Le cercle enchanté

	<p>Le jardin de Pouce-Vert</p> <p>Lien vers le tutoriel de ce site :</p> <p>http://sites1-2p.eduvd.ch/wp-content/uploads/2016/05/Jeu_le_jardin_de_pouce_vert.pdf</p>
	<p>Léo Lalune</p> <p>Lien vers le tutoriel de ce site :</p> <p>http://sites1-2p.eduvd.ch/wp-content/uploads/2016/05/Jeu_Leo_Lalune.pdf</p>
	<p>La cité des enfants</p> <p>Lien vers le tutoriel de ce site :</p> <p>http://sites1-2p.eduvd.ch/wp-content/uploads/2016/05/Jeu_la_cite_des_enfants.pdf</p>